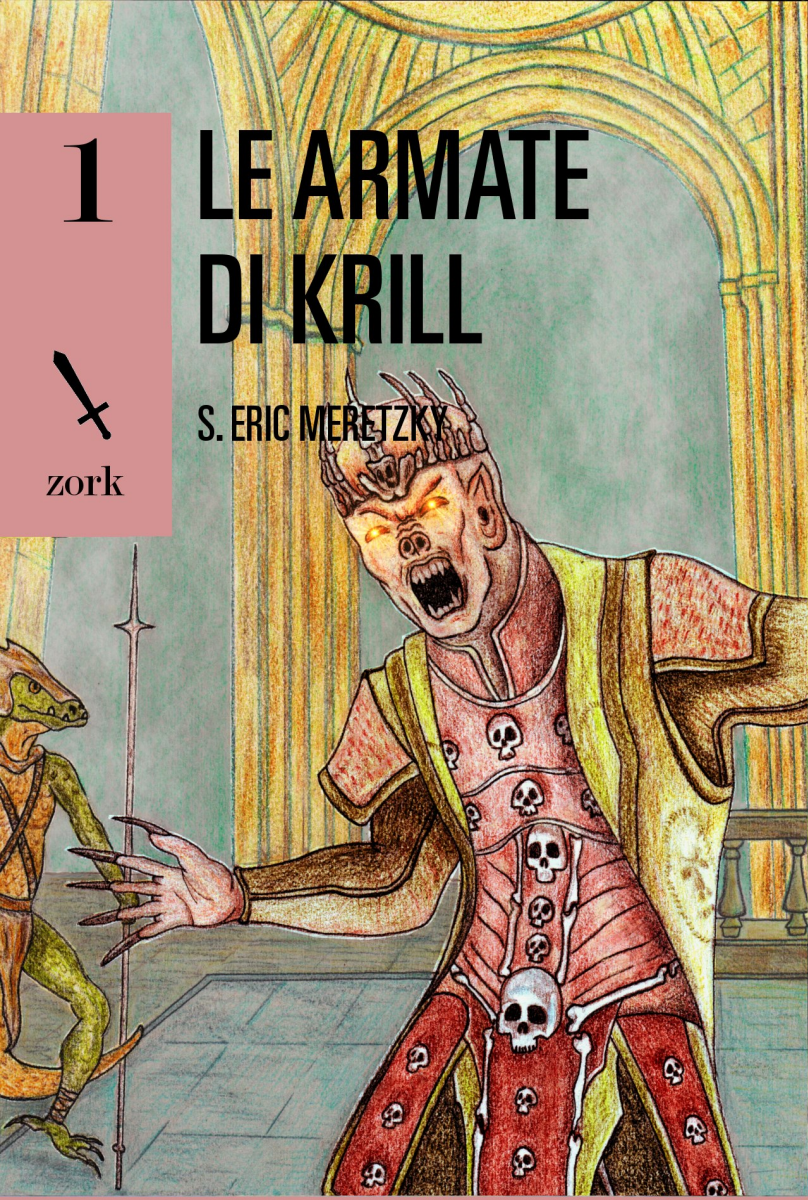
1

LE ARMATE DI KRILL

S. ERIC MERETZKY

zork



libri NOSTRI

libri NOSTRI

Prima edizione dicembre 2015

Titolo originale: The Forces of Krill
Prima edizione: TOR Books, 1983
© 1983, Infocom, Inc.
ZORK è un marchio registrato di Infocom, Inc.
© 1983, S.Eric Meretzky per il testo
© 1983, Paul Van Munching per le illustrazioni interne
2016, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Copertina di Phantom ispirata dalle opere di Steve Argyle
Beta testing di Federico "Vetinari" Galeotti

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale. L'autore della traduzione intende questo progetto come un omaggio a un capolavoro del passato e non come fonte di lucro per lui o per altri. I diritti dell'opera rimangono dei rispettivi proprietari.

Benvenuto nel Regno di Zork!

Ti stai annoiando. Alla TV non danno nulla se non stupide repliche. Fai un giro al negozio di libri della tua città e trovi un libro dall'aspetto interessante, intitolato "Zork: Le Armate di Krill".
Come al solito, lo apri alla prima pagina e inizi a leggere.

Il libro è ambientato nella magica terra di Zork, dove il malvagio e potente stregone Krill sta per conquistare il regno, e solo TU puoi salvare la situazione! Ci sono troll, gnomi, guerrieri lucertola, incantatori ed un impero gigantesco da esplorare. Sembra proprio un buon libro!

Scegli di salvare il Regno? Se sì acquista il libro e vai a pagina 7.

Oppure scegli di andare a casa a guardare le repliche? Vai alla pagina seguente.

Davanti alla TV, le tue palpebre si chiudono lentamente. Uno strano suono riempie la stanza. Improvvisamente i tuoi occhi si aprono; ti accorgi che stavi russando. Non riesci a toglierti quel libro di Zork dalla testa, ma il negozio di libri è già chiuso.

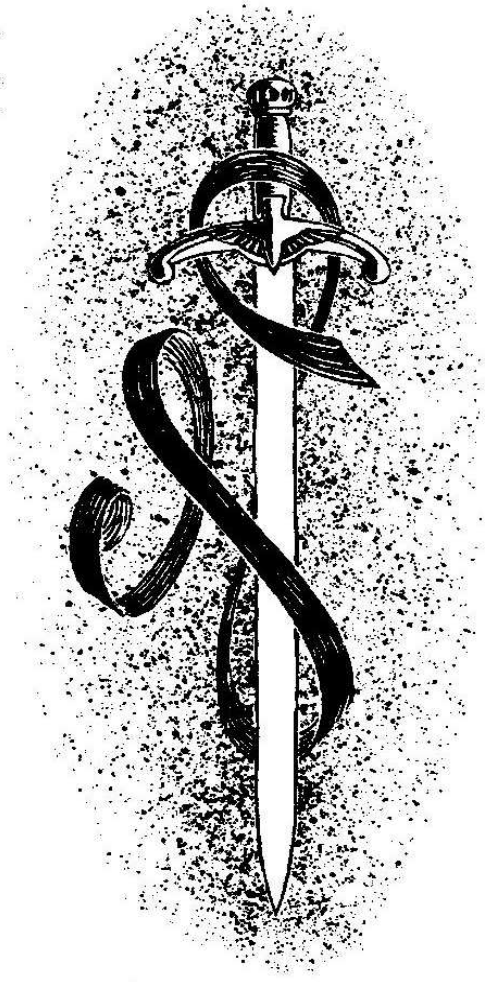
Pensaci! Non sarebbe stato più saggio comprare quel libro, e andare a pagina **7**?

LE ARMATE DI KRILL

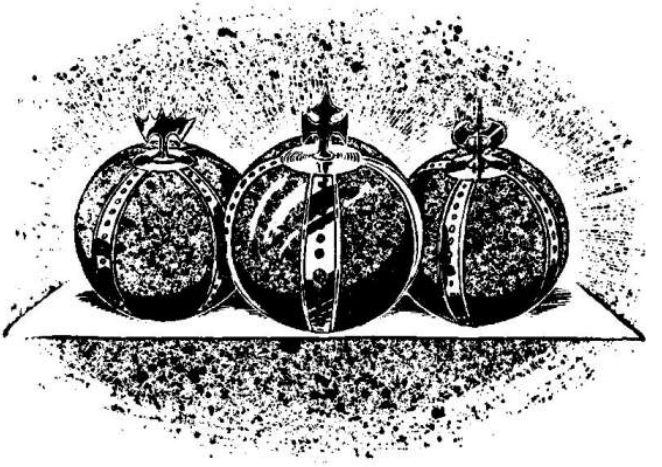
S. ERIC MERETZKY

illustrato da Paul Van Munching
tradotto da Jonny "firebead_elvenhair" Fontana

librogame's LAND
www.librogame.net



6



Era una calda e soleggiata giornata dei primi di maggio. June e Bill stavano tornando a casa da scuola, e si stavano chiedendo come avrebbero trascorso il pomeriggio. Sarebbero andati in bicicletta al Passo Belvedere sulle colline fuori città, oppure avrebbero esplorato il fortino abbandonato sulla riva del fiume?
Si accorsero di non avere veramente voglia di fare nessuna di queste cose. I vecchi giochi, le vecchie esplorazioni, semplicemente non erano più né divertenti né emozionanti. Bill e June discutevano di questa sensazione mentre stavano oltrepassando la vecchia cisterna in disuso dietro il cortile della scuola, con gli alti muri di mattoni nascosti da un groviglio di cespugli selvatici.

Improvvisamente, June smise di camminare.
"Che succede?" chiese Bill.
"Credo di aver visto qualcosa brillare, laggiù sotto il cespuglio". June indicò un cespuglio particolarmente fitto e contorto.
Bill era scettico, ma andò con June al cespuglio e la aiutò a spostarne i rami da un lato. Entrambi la videro nello stesso momento.
"È... è una spada", esclamò June.
"Un'antica spada di manifattura elfica", aggiunse Bill, "come quella nella storia che abbiamo letto oggi in classe!" Allungò una mano verso la spada.

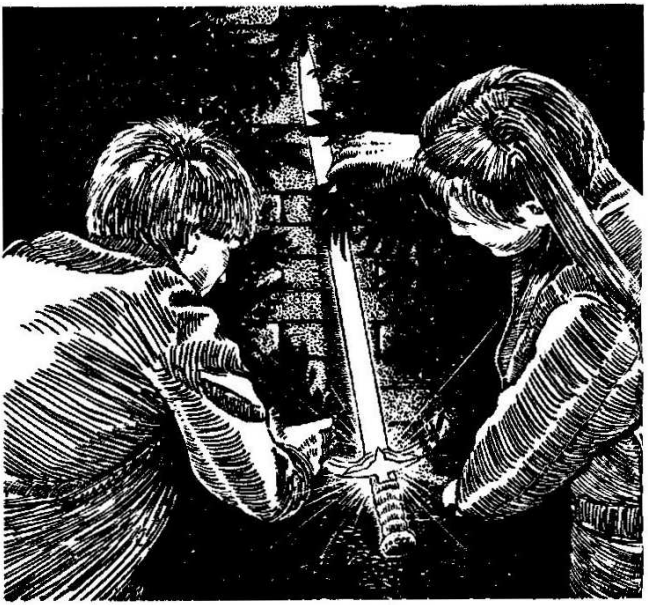
*Vai a pagina **8**.*

8

"Aspetta!" gridò June. "È una spada magica - potrebbe essere pericoloso!"

*Pensi che Bill debba prendere la spada? Vai a pagina **9**.*

*Pensi che Bill e June debbano ignorare la spada e continuare verso casa? Vai a pagina **13**.*



Bill si mette a ridere. "Non essere sciocca, June. Non mi taglierò!" Così dicendo, allunga una mano nel fitto del cespuglio e afferra l'elsa della spada.
Non appena tocca la spada, questa comincia a vibrare intensamente. Immediatamente, un lampo di luce si diparte dalla lama e circonda June e Bill!
Quando la luce scompare e i due amici stupefatti riescono nuovamente a vedere, si accorgono che non sono più vicino alla scuola. Si trovano su un sentiero serpeggiante che scende dai piedi di colline rocciose verso una lussureggiante foresta nella valle sotto di loro. Dietro di loro, si alzano montagne invalicabili, i loro picchi più alti si perdono nelle nubi sovrastanti. Anche i loro vestiti sono cambiati. Ora indossano pesanti tuniche di panno, strette alla cinta da ampie cinture di cuoio. Una grossa sacca di cuoio penzola dalla cintura di Bill. I due si fissano l'un l'altra con un misto di eccitazione e di paura.
Improvvisamente, un gruppo di cavalieri sulle loro cavalcature arriva al galoppo da dietro una curva del sentiero, diretti verso la foresta. Il capo dei cavalieri, il suo destriero più bianco e più vigoroso degli altri, fa uno scatto e si avvicina.

*Vai a pagina **11**.*

"Bivotar! Juranda! Temevamo foste perduti a causa di quel demone di Krill. Ah, avete la spada!" Il cavaliere fa una pausa, riflettendo. "Non ho tempo per fermarmi. Vostro zio, Syovar, si incontrerà con noi all'accampamento. Raggiungeteci lì, e portate la spada. Se volete sapere cosa è successo dalla vostra scomparsa, potete cercare l'anziano del villaggio". L'alto cavaliere indica verso il sentiero in direzione delle colline, poi dà un saluto d'addio e galoppa via dietro agli altri.

*Segui i cavalieri all'accampamento? Vai a pagina **14**.*

*Cerchi l'anziano nel villaggio, invece? Vai a pagina **17**.*

Con un ultimo, bramoso sguardo alla spada magica, Bill si allontana dalla siepe. Lui e June trascorrono il resto della giornata guardando la TV. La primavera lascia il posto all'estate, che passa senza avvenimenti. Alla fine, con le foglie che iniziano a mostrare un tocco di giallo, i due ritornano a scuola per cominciare un altro anno.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 0 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **8** e prova ancora.*

14

"Bene, Bivotar" ridacchia Juranda mentre camminano verso la foresta "Credo che tutto sommato questa si stia rivelando una giornata emozionante!"
"Spero piuttosto che non ci stiamo cacciando nei guai, Juranda".

Presto la foresta li circonda, ma non c'è segno dei cavalieri o dell'accampamento da loro menzionato. Gli alberi si chiudono sopra le loro teste, impedendo alla luce di entrare. La foresta è umida e silenziosa, tranne per il cinguettio di un lontano uccello canterino. Il sentiero si restringe, cambiando direzione così spesso che Bivotar e Juranda perdono del tutto il senso dell'orientamento.
"Mi sembra di sentire l'odore di un falò!" Bivotar tira Juranda lungo il sentiero. I due sbucano in una radura deserta, dove un fuoco morente fa salire un sottile filo di fumo oltre le cime degli alberi.
"Non c'è nessuno qui", dice Bivotar.
"Guarda là." Juranda indica dall'altra parte della radura. Là, il sentiero si divide mentre si diparte dalla radura. Al bivio si trova un cartello. E inchiodata al cartello c'è una nota scritta a mano!

*Vai a pagina **16**.*

ARAGAIN FALLS
HOUSE OF ELROND
FOOTHILLS OF FROBOZZ

16

La nota recita:

> *Bivotar, Juranda,*
> *Mi riempie il cuore di gioia sentire che siete tornati. Sir Ellron mi dice di avervi incontrato ai piedi delle colline e che avete la Spada di Zork. Dobbiamo affrettarci verso la battaglia: le armate di Krill si stanno nuovamente radunando oltre la diga, e temo che ci attaccheranno prima del calare della notte. Andremo alla casa di Ellron il più velocemente possibile; raggiungeteci là con la spada.*
>
> *Syovar*

Vorresti prendere il sentiero per la Casa di Ellron come richiesto da Syovar? Vai al ***24****.*

Preferisci seguire l'altro sentiero per le Cascate di Aragain? Vai a pagina ***26****.*

Brandendo la spada che splende debolmente, Bill sale lungo il sentiero verso i piedi delle colline. "Avanti, Juranda," si volta a chiamarla. Presto i due coraggiosi avventurieri sono circondati da brulle colline ondulate. I pochi alberi che crescono qui sono nodosi e contorti, e le nubi coprono il sole come una perenne coltre grigia nel cielo. Juranda rabbrividisce e si avvicina a Bivotar.

Dietro una curva della strada, i due scorgono delle capanne annidate sulle aride colline. Mentre si avvicinano al villaggio, un uomo barbuto sbuca dalla capanna più vicina. "Siete fuggiti!" strilla. È molto vecchio, la sua lunga barba è bianca come il cavallo dell'alto cavaliere, e la sua faccia è raggrinzita e percorsa da profonde rughe.
"Entrate. Dovete essere affamati," dice, rientrando nella capanna. La coppia lo segue, i loro occhi che si adattano lentamente al fioco interno. Mentre l'uomo riempie con un mestolo tre scodelle di stufato da un calderone che ribolle sul focolare, chiede, "Avete sentito le notizie che ci sono state dal momento della vostra fuga? Le cose si stanno mettendo veramente male."
Juranda lancia un'occhiata a Bivotar e poi dice "Ehm, in realtà non abbiamo sentito alcuna notizia. Ci puoi, ehm, aggiornare?"

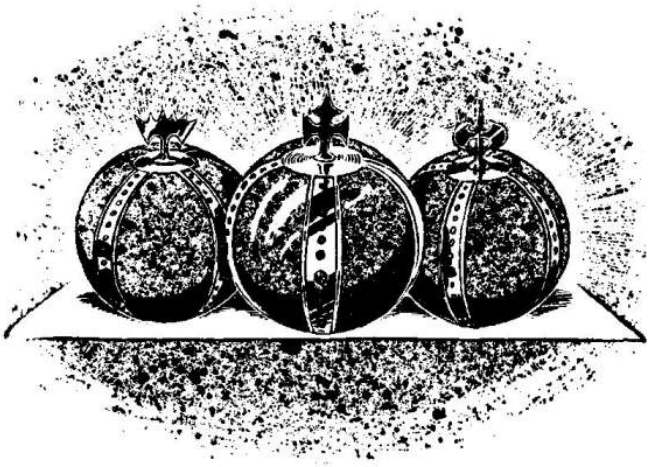
*Vai a pagina **19**.*

Gli occhi del vecchio paesano si offuscano, come se stesse richiamando alla mente qualche fioco ricordo. "Certamente saprete che vostro zio, Syovar, fu incapace di impedire la caduta del Grande Impero Sotterraneo. L'Impero, sotto il regno dei Testapiatta, controllava ogni terra vicina, ed era il più splendido regno nella storia dell'uomo. Ma i Testapiatta erano ormai in declino, e le armate di Krill erano diventate così forti che neppure un grande mago-guerriero come Syovar avrebbe potuto fermarle.

"Dalla vostra cattura da parte dei servitori di Krill, sono passati oltre duecento anni qui nella Terra di Frobozz, nel Regno di Zork, ma Syovar non è stato in grado di sopraffare il male che ha invaso la terra. Per ottenere la vittoria, egli deve impugnare la Spada di Zork, che vedo avete recuperato. Avrà anche bisogno dei Palantiri, le tre sfere di cristallo dal leggendario potere.

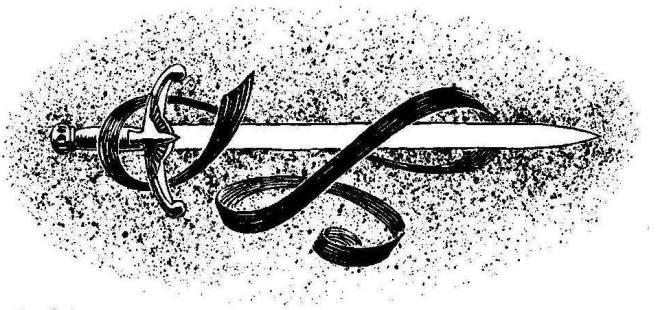
"Ma ad ogni giorno che passa, le armate di Krill si fanno sempre più ardite. Nessun villaggio è al sicuro dai loro attacchi o dalle loro magie. I raccolti non crescono più, ed il vento è sempre freddo ed aspro. Il nostro stesso villaggio, come potete vedere, è ormai deserto.

*Vai a pagina **20**.*



Gli uomini si sono uniti ai Cavalieri di Frobozz, e le donne e i bambini si sono nascosti sulle montagne." Il vecchio sospira profondamente, poi si raddrizza e osserva i ragazzi con occhi penetranti.
"Voi, Juranda e Bivotar, dovete portare la Spada di Zork a vostro zio, nella foresta. Il viaggio sarà irto di terrori e pericoli. Ricordate di evitare il sentiero di foglie, conduce dritti da Krill.

*Vai pagina **21**.*



"Ovviamente" aggiunge, "potreste restare qui al sicuro con me e sperare che in qualche modo le forze di Krill siano scacciate da questa terra."

*Vorresti stare con il vecchio? Vai a pagina **23**.*

*Vorresti provare a portare la Spada di Zork nella foresta? Vai a pagina **14**.*

Bivotar e Juranda decidono di andare sul sicuro, e restano con il vecchio. Imparano a coltivare la terra, ma i loro raccolti sono stentati e dal sapore amarognolo. Diventano dei cacciatori, ma la maggior parte degli animali è già fuggita dalla zona, e quelli che restano sono così magri che quasi non vale la pena catturarli.
Ogni tanto, dei cavalieri di passaggio recano tetre notizie di un'altra sconfitta contro le malvagie armate di Krill. Le notti si fanno più lunghe, ed il vento del nord soffia ancora più freddo e più aspro. Odora di malvagità. La Spada di Zork riposa al sicuro in una cassa nella capanna del vecchio.
Un giorno, una grande oscurità ricopre ogni cosa. Il terribile regno di Krill ha avuto inizio.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 1 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **20** e prova ancora.*

24

Juranda e Bivotar si dirigono lungo il sentiero nella foresta verso la Casa di Ellron. Il cinguettio di un uccello canterino si fa sentire nuovamente, più forte stavolta. Incoraggiati dai suoni e dalla bellezza di questi boschi, i due iniziano a fischiettare un allegro motivetto, certi che il loro "zio" Syovar sconfiggerà le armate di Krill e che presto lo incontreranno.
All'improvviso il sentiero si biforca nuovamente. Questa volta, non ci sono cartelli. Un sentiero è ricoperto da uno spesso strato di foglie; l'altro mostra il nudo suolo della foresta. Vicino al bivio del sentiero si trova un grande albero. Al contrario degli altri alberi della foresta, ha dei rami bassi e ci si potrebbe arrampicare.
"Cosa facciamo adesso?" chiede Juranda.

*Prendi il sentiero coperto di foglie? Vai a pagina **29**.*

*Prendi il sentiero in terra battuta? Vai a pagina **32**.*

*Provi ad arrampicarti sull'albero? Vai a pagina **35**.*

26

"Voglio vedere la cascata," dice Bivotar, "Andiamo."
Mentre si dirigono verso le Cascate di Aragain, il sentiero si allarga, e la foresta inizia a farsi più rada. In alcuni punti, la luce del sole filtra fino al terreno coperto da felci.
Con un improvviso frastuono assordante, un cavaliere a cavallo arriva alla carica lungo il sentiero dietro di loro. È il cavaliere con cui avevano parlato ai piedi delle colline, quello che Syovar ha detto chiamarsi Ellron.
"Correte!" grida, mentre li oltrepassa al galoppo. "È uno degli stregoni più potenti di Krill! Venite da questa parte!" Così dicendo, si getta lungo il sentiero di fronte a loro.
Voltandosi, Bivotar e Juranda, vedono una oscura forma ondeggiante che si avvicina tra gli alberi. "Andiamocene da qui!" grida Bivotar. Correndo più veloci che possono dietro al cavaliere, sbucano dai boschi all'estremità di un ampio campo. Oltre il campo non c'è niente. Davanti ai loro occhi, Ellron e il suo destriero si gettano oltre il lato opposto del campo e svaniscono.

*Vai a pagina **27**.*

Con le gambe doloranti ed i petti che martellano, Bivotar e Juranda corrono verso l'estremità opposta del campo, e vedono che un ripido dirupo scende per centinaia di metri verso un possente fiume che scorre lungo il canyon sottostante. Non c'è segno di Ellron da nessuna parte.
Voltandosi, vedono una figura che dalla foresta entra nel campo, e che avanza verso di loro.

*Vai a pagina **28**.*

28

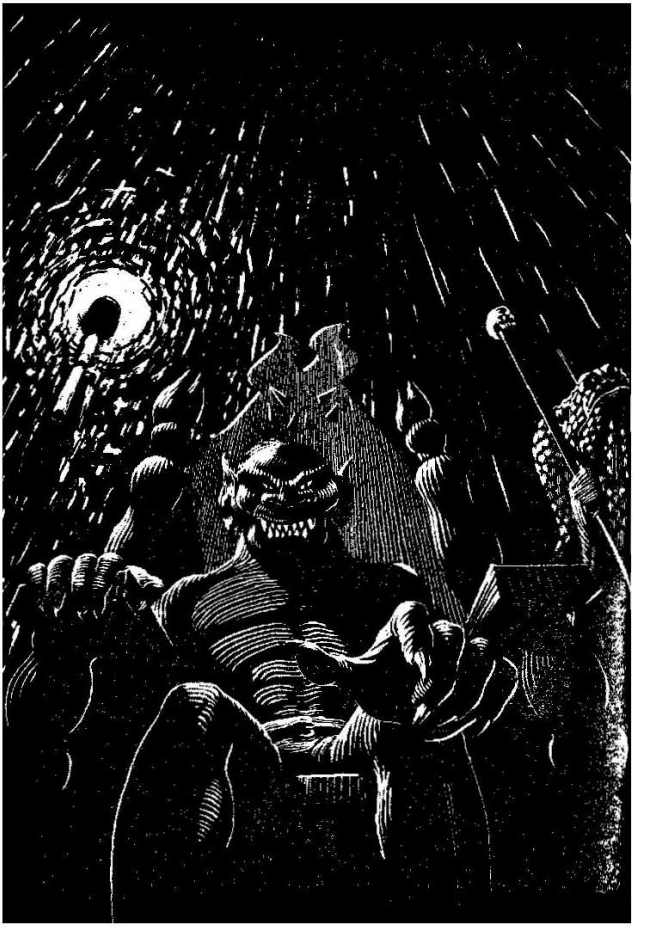
Bivotar afferra l'elsa della spada, ma la figura che si avvicina, un giovane di bell'aspetto, vestito con indumenti semplici, sembra innocuo e amichevole.

Aspetti ed incontri l'uomo che si sta avvicinando?
*Vai a pagina **41**.*

*Balzi giù dal dirupo come ha fatto Ellron? Vai a pagina **37**.*

"Prendiamo il sentiero con le foglie", suggerisce Bivotar. "È divertente camminare sopra le foglie".
La pista coperta dalle foglie è dapprima ampia e ben tracciata, ma diventa sempre più difficile da seguire, finché alla fine svanisce del tutto.
Juranda e Bivotar decidono di voltarsi e tornare indietro, ma scoprono di aver perso completamente il sentiero. Vagano senza meta attraverso la foresta. Gli alberi si fanno più fitti, la luce si fa più fioca. Strani e sinistri rumori giungono dai boschi che li attorniano.
Bivotar suggerisce di cercare un luogo in cui nascondersi.
"Che ne dici di quella grossa pila di foglie, laggiù?" dice Juranda, indicandola.
Mentre i rumori si fanno più vicini e più forti, si infilano nella pila di foglie. Raggiunto il centro della pila, scoprono una grata di metallo sotto di loro, che conduce nelle tenebre sottostanti. Senza preavviso, la grata si spalanca e i due precipitano nell'oscurità.
Dopo quella che sembra un'eternità, Bivotar e Juranda si ritrovano in una stanza debolmente illuminata da torce tremolanti.

*Vai a pagina **31**.*



Davanti a loro, seduta su un imponente trono, si trova un'oscura e malvagia figura. L'odio promana dai suoi occhi rosso sangue. I ragazzi possono facilmente intuire che si tratta del loro nemico, Krill.
"Sono felice che siate ritornati", ruggisce Krill, con una profonda e sonora risata. "Devo ammetterlo, non credevo che catturarvi di nuovo sarebbe stato così facile." Si avvicina a Bivotar e strappa la Spada di Zork dalla sua mano tremante. "Grazie per avermela riportata. Ed ora, sebbene mi abbiate fornito parecchio divertimento, temo che abbiate esaurito la vostra utilità. Guardie!"
Alte lucertole che indossano un'armatura da battaglia li afferrano e li conducono via, verso un destino ormai segnato. "Forse", riflette Bivotar, "avremmo dovuto prendere l'altro sentiero".

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 2 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **24** e prova ancora.*

32

"Prendiamo il sentiero in terra battuta" suggerisce Bivotar. "Sembra più sicuro." concorda Juranda.
Camminano lungo la pista, e presto giungono ad una grande radura nella foresta. Nel centro della radura si erge una casa bianca; la porta e le finestre sono tutte sbarrate con delle assi. Su un palo vicino alla porta c'è una cassetta della posta.
"Credi che questa sia la casa di Ellron?" chiede Bivotar.
"Sì! Guarda, la cassetta della posta dice **ELLRON**".
Camminano attorno alla casa, cercando un modo per entrare. Tutte le porte e le finestre sembrano ben sigillate. Poi, dietro la casa, Juranda nota che una finestra è leggermente socchiusa. Bivotar la spinge con tutta la sua forza, e finalmente questa si apre giusto a sufficienza per farli entrare.
I due strisciano attraverso la finestra, e si ritrovano in una cucina. Su un tavolo ci sono una bottiglia di acqua e un lungo sacco che odora di peperoncini.
"Non so te, ma io sto morendo di fame" dice Juranda. Apre il sacco, e ci trova un sandwich col peperoncino ed uno spicchio d'aglio.
"Puah! Sicuramente avrei preferito burro di noccioline e marmellata, ma è sempre meglio di niente".

*Vai a pagina **33**.*

Dà metà del sandwich a Bivotar, e i due si dividono l'acqua. Nessuno dei due mangia l'aglio.
"Bene, era proprio quello che ci voleva," dice Bivotar. "Spero che Syovar arrivi presto. Nel frattempo, diamo un'occhiata alla casa.."
La prima stanza in cui entrano è il soggiorno. È arredato con una pesante vetrina di legno per trofei. Delle rune antiche sono incise sulla teca. I due si accorgono, con sorpresa, di saperle leggere: "Solo quando i Tre Palantiri di Zork saranno riportati in questa teca il male potrà essere scacciato da questa terra, ed il Grande Impero Sotterraneo rinascerà nuovamente". La vetrina dei trofei è vuota. Appoggiata in cima ad essa c'è una lanterna d'ottone a batteria. Un pesante tappeto di foggia orientale copre il pavimento.
"Dobbiamo trovare quelle sfere e portarle qui," dice Juranda.
"Sicuro, ma che facciamo questo pomeriggio?" dice Bivotar, ridendo.
"Continua pure a ridere, io guarderò sotto questo tappeto per vedere se c'è una botola."
Bivotar ride ancora più forte. "Certo, certo".
Juranda sposta il tappeto su un lato della stanza, rivelando una botola.

*Vai a pagina **34**.*

34

Bivotar resta a bocca aperta. "Accidenti" esclama "Come facevi a sapere che era lì?"
"Ho solo sentito un rigonfiamento sotto il tappeto". Juranda esamina la botola. "È chiusa, ma c'è una serratura."

Hai ottenuto la chiave di bronzo dal nido dell'uccello?
*Se sì, vai alla pagina **50**.*
*Se no, vai alla pagina **53**.*

"Saliamo sull'albero, Biv",suggerisce Juranda. "Forse da là possiamo avere una visuale migliore dell'area circostante".
"Buona idea, Juran, ma dovresti farlo tu. Sei sempre stata più brava di me a salire sugli alberi".
Juranda è d'accordo e si arrampica sull'albero. Sale più in alto che può ma non riesce a vedere nulla oltre ai pochi alberi circostanti. Tuttavia, nascosto fra due rami si trova un nido d'uccello.

*Vai a pagina **36**.*

36

"La visuale non è migliore da quassù" grida giù verso Bivotar. "Ma c'è il nido di un uccello."
"Chi se ne importa? Torna giù."
"Aspetta... Voglio guardare nel nido". Juranda si fa strada fino al nido e guarda al suo interno. Qui, fra i rametti e il fango, c'è una brillante chiave di bronzo! La ragazza prende la chiave e scende di nuovo a terra.

"Guarda cosa ho trovato nel nido!" Mostra la chiave a Bivotar.
"Bene, tientela stretta. Potrebbe tornarci utile. Ma ancora non sappiamo che sentiero prendere".

*Prendi il sentiero coperto dalle foglie? Vai a pagina **29**.*

*Prendi il sentiero in terra battuta? Vai a pagina **32**.*

Sembra una follia, ma Juranda e Bivotar si stringono per mano, chiudono gli occhi, e balzano giù dal dirupo dietro a Ellron.
Dopo un istante con il cuore in gola, i due aprono gli occhi e sussultano. Stanno fluttuando lentamente verso il fiume, dolcemente come un paio di foglie su una brezza autunnale. La vista è fantastica. Torreggianti scogliere di roccia bianca si ergono su entrambi i lati del fiume e, appena a valle, la spettacolare Cascata di Aragain scarica con fragore di tuono le sue tonnellate di acqua nella valle sottostante.
Altrettanto dolcemente, Bivotar e Juranda atterrano su una stretta riva fra il fiume e la scogliera. Una traccia di impronte di zoccoli conduce a monte lungo la riva del fiume.
Un rumore dietro di loro li fa girare. Un anziano eremita, vestito con una tunica sbrindellata, sta uscendo zoppicando da un'oscura caverna nella parete della scogliera. La sua barba incolta arriva quasi al terreno.
"Giovani amanti, eh?" chiede l'eremita.
"Chiedo scusa?" Bivotar sembra confuso.
"Non avevo visto nessuno arrivare dalla trappola degli Amanti per anni. È di certo molto più sicuro da quando hanno installato quel Campo Magico Antigravitazionale di Frobozz.

*Vai a pagina **39**.*

Ma sento la mancanza di raccogliere tutte le ossa", sghignazza in modo strano.
"Hai visto un cavaliere a cavallo passare di qui?" chiede Bivotar.
"Eh? Beh, ho sentito del rumore qua fuori prima che arrivaste. Ecco perché sono uscito dalla mia caverna. Non esco alla luce del sole da trent'anni... o erano quaranta?" L'eremita si gratta la testa.
"Non credo ci siamo presentati adeguatamente," fa notare Juranda. "Io sono Juranda, e questo è Bivotar. Stiamo cercando nostro zio."
"Bivotar? Che razza di nome frobo è Bivotar?"
Bivotar alza le spalle.
"Beh, io mi chiamo Harlon l'Eremita, e ho vissuto in questa caverna per quasi ottocento anni".
Juranda e Bivotar devono sembrare impressionati, perché Harlon sorride e continua. "Se state cercando vostro zio, forse vorreste prendere in prestito la mia barca e navigare giù per il fiume. È un modo molto veloce per viaggiare. Certo, qualcuno preferisce camminare."

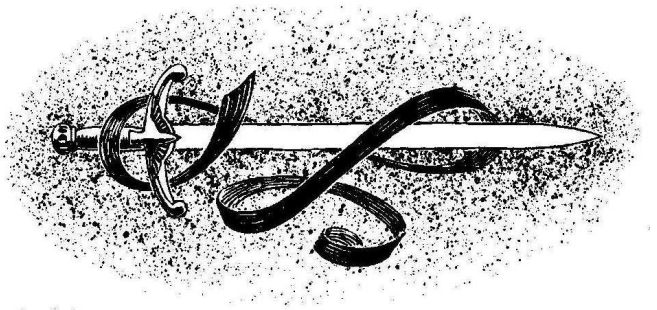
*Vai a pagina **40**.*

40

"Un sentiero conduce a monte lungo la riva del fiume." Egli indica la traccia di impronte di zoccoli che Bivotar e Juranda avevano notato prima.

*Prendi la barca dell'eremita e navighi giù per il fiume? Vai a pagina **44**.*

*Vai a piedi lungo la riva del fiume? Vai a pagina **47**.*



L'uomo che si sta avvicinando fa un cenno con la mano in modo amichevole e, dato che balzare giù in un profondo canyon sembra condurre a morte certa, i due giovani avventurieri decidono di attendere che l'uomo li raggiunga.
Quando l'uomo giunge vicino a loro, Juranda lo saluta e inizia a presentare sé stessa e Bivotar. Ma le parole le si fermano in gola quando l'attraente giovane inizia a tremolare davanti ai suoi occhi. I suoi contorni si fanno indistinti ed il suo colore si scurisce.

*Vai a pagina **43**.*

Lentamente, con una risata simile ad un rombo di tuono, lo stregone si trasforma in un gigantesco uccello rapace, nero come la notte e con artigli grandi come zanne d'elefante.
Enormi ali, grondanti una melma nociva, avvolgono gli eroi condannati. L'ultima cosa che vedono, prima di svenire per il fetido odore di malvagità nell'aria, sono delle tremende zanne da cui cola un denso veleno nero.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 0 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **28** e prova ancora.*

44

I ragazzi decidono di prendere in prestito la barca di Harlon, che si rivela essere un piccolo canotto di gomma. "Ricordate," dice Harlon mentre Juranda e Bivotar salgono a bordo del canotto, "questa è una barca magica, controllata solo con le parole. Dite "parti" per farla partire e "approda" per farla approdare."
Juranda ringrazia l'eremita e urla "Parti!" Subito il canotto scivola dolcemente lungo le acque agitate e verso il centro del fiume. La navigazione è incredibilmente divertente; il fiume vaporizza una fredda nebbiolina sui loro volti, e la corrente trascina il canotto di buona lena. Le rocce spuntano dalla superficie del fiume, creando delle rapide che sconquassano il canotto. Il canotto magico, tuttavia, sembra quasi manovrarsi da solo attraverso le rapide.
Davanti ad esse, un ruggito martellante sembra crescere di intensità "Cosa è quel rumore?" chiede Bivotar. La corrente ora scorre ancora più veloce.
"Che importa? Non è divertente?"
Improvvisamente Bivotar ricorda l'impressionante cascata che hanno visto dall'alto. "Oh no! Juranda! La cascata!"

*Vai a pagina **46**.*

46

La ragazza si alza e vede il fiume gettarsi nelle cascate. Il canotto è solo a pochi secondi dal superarne il bordo. "Approda! Approda!" grida la ragazza. Il canotto inizia a dirigersi verso la riva, ma è troppo tardi. Vengono scaraventati oltre le cascate, precipitando per decine di metri. Sfortunatamente, un canotto di gomma non fornisce molta protezione contro il tipo di rocce pericolose, appuntite e taglienti che si possono trovare solitamente sul fondo di molte cascate (inclusa questa) . La Spada di Zork è perduta per sempre, insieme a Bivotar e Juranda.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 2 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **40** e prova ancora.*

Ringraziando l'eremita, Bivotar e Juranda seguono le impronte di zoccoli contro corrente lungo la riva del fiume. Dopo diverse miglia, il fiume fa una curva, ed un'enorme diga appare alla vista. L'acqua si riversa da sopra la diga, riempiendo l'aria di spruzzi nebbiosi.

In pochi minuti, i due giungono proprio alla base della diga, che ora torreggia alta sopra di loro, un vero monumento di ingegneria. Una scala a zig-zag si inerpica lungo un lato della diga. La pista che stavano seguendo sembra terminare alla base della diga, dove dei vortici turbinanti si formano dietro il velo d'acqua che gronda dalla diga. Inoltre, qui un passaggio conduce direttamente dentro la parete di roccia che delimita la valle fluviale. È buio e silenzioso.

*Vai a pagina **49**.*

"Io dico che dovremmo esplorare questo buio passaggio," dice Bivotar.
"Io penso che dovremmo provare a guadare il fiume nella zona poco profonda alla base della diga," dice Juranda.
"Io suggerisco le scale verso la cima della diga," dice una rana incantata, seduta su una foglia di ninfea accanto al bordo del fiume. "Potreste trovarci proprio i tre Palantiri di Zork che aiuteranno Syovar a sopraffare le forze di Krill." Con uno spruzzo, la rana incantata balza dalla foglia di ninfea e scompare in acqua.

*Dai ascolto a Bivotar? Vai a a pagina **84**.*

*Dai ascolto a Juranda? Vai a pagina **86**.*

*Dai ascolto a una rana? Vai a pagina **88**.*

50

"La chiave che era nel nido d'uccello!" dice Bivotar. "Prova la chiave che hai trovato sull'albero!"
Juranda inserisce la chiave nel lucchetto, che si apre facilmente. Tuttavia la botola è pesante e i due tirano con grande sforzo finché non si apre, rivelando una scalinata traballante che conduce giù nelle tenebre.
"È terribilmente buio laggiù, dice nervosamente Juranda.
"Forse questa lampada funziona". Bivotar accende la lanterna, che emette un allego bagliore giallo. "Scendiamo e diamo un'occhiata."
I ragazzi scendono le scale e si ritrovano nella cantina della casa. Da un lato vedono il fondo di uno scivolo di metallo, annerito dalla polvere di carbone. Sembra molto ripido e scivoloso. Dall'altro lato, un tunnel si allontana dalla cantina. Strani, gorgoglianti suoni sembrano giungere dalle tenebre oltre la luce della lampada.
"È troppo pauroso, Biv. Torniamo in cima alle scale."
Mentre Juranda inizia a salire, la botola si chiude di scatto sopra di lei.

*Vai a pagina **51**.*

Ai due sembra di sentire una risata gutturale, ma il suono potrebbe essere frutto della loro immaginazione, o qualche scherzo dell'eco sotterranea. Un rapido controllo rivela che la botola è chiusa e che non c'è serratura da questo lato! "Suppongo che a questo punto potremmo pure vedere dove conduce il tunnel."

I due seguono il cunicolo per diversi minuti. Le pareti diventano grezze e irregolari. Il tunnel piega ad angolo, e si apre su una piccola stanza sotterranea scavata nella roccia. All'estremità opposta della stanza il tunnel continua. Un altro passaggio, scuro e inquietante, si diparte sulla sinistra.
Dalle ombre balza fuori un enorme e peloso troll. Brandisce un'ascia insanguinata e blocca l'uscita opposta della stanza. Bivotar vede un bagliore blu formarsi attorno alla Spada di Zork, e sente una potente energia fluire da essa nel suo braccio. Senza neppure pensarci, si mette in posizione da combattimento e si avvicina al troll. Il troll sputa un ringhio furioso e alza l'ascia in alto sopra la sua orribile testa.
"Biv! Da questa parte!" Juranda indica il pauroso, basso passaggio sulla sinistra. "Verrai ucciso se combatti contro quel troll!"

*Vai a pagina **52**.*

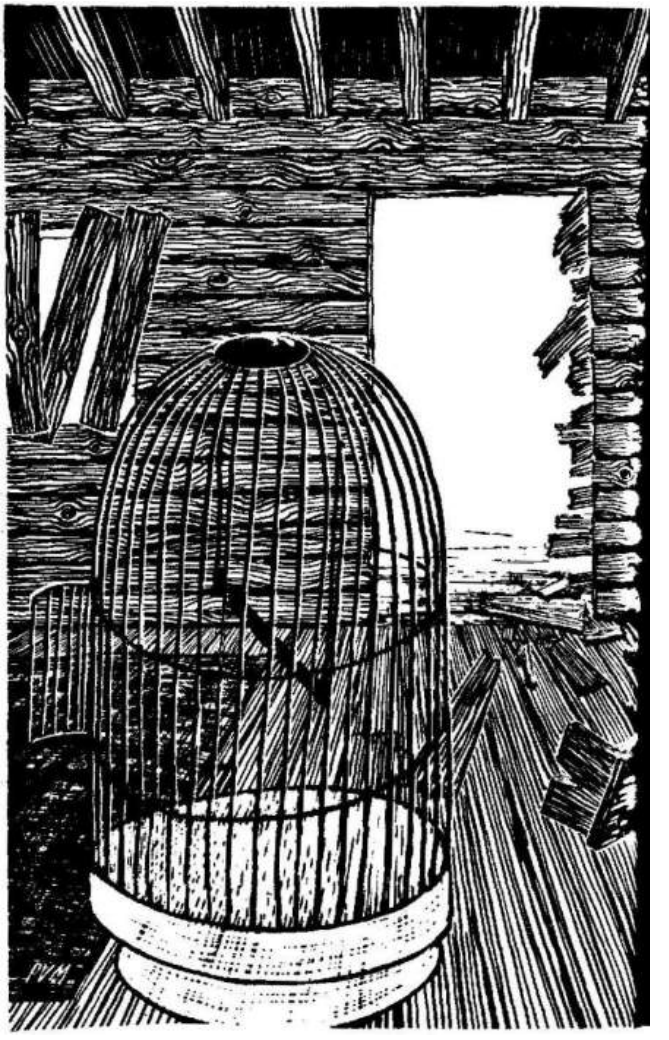
52

Vorresti scappare lungo il passaggio dall'aspetto sinistro? Vai a pagina ***56****.*

Preferisci combattere il troll? Vai a pagina ***59****.*

"Beh, di sicuro non abbiamo la chiave", puntualizza Bivotar. "Dovremo per forza attendere qui Ellron o Syovar."
La giornata è stata emozionante e stancante, e i due avventurieri si addormentano presto sul morbido tappeto del soggiorno. Dopo un tempo imprecisato, vengono svegliati da uno schianto. Ellron entra nel soggiorno. La maggior parte della sua armatura non c'è più, e lui è sporco e insanguinato come per una battaglia.
"Presto, in piedi!" grida. "Le armate di Krill hanno messo in rotta il nostro esercito e hanno circondato la casa. Syovar è già fuggito nella nostra base sotterranea. Dobbiamo scappare nel sottosuolo attraverso la botola."
"Ma... è chiusa", fa notare Juranda.
Ellron riesce a ridacchiare. "Per forza, ma naturalmente io possiedo una chiave nascosta. La tengo su un cordoncino attorno al collo del mio uccello canterino. L'uccello e la gabbia sono custoditi da un incantesimo di invisibilità."
Agita brevemente la mano e recita uno strano incantesimo.

*Vai a pagina **55**.*



Un istante dopo, appare un'alta gabbia per uccelli. La sua porta è aperta, e la gabbia è vuota. La faccia di Ellron diventa cinerea.
"L'uccello se ne è andato. I poteri di Krill sono troppo forti. Siamo condannati."
Un pesante martellare proviene dalla porta principale, e dalla cucina si sente il rumore di vetro in frantumi. La porta va in mille pezzi, ed improvvisamente un'orda di guerrieri lucertoloidi si scaglia su di loro. Bivotar, Juranda e il cavaliere sono condotti via in catene. Solo la morte li attende.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 3 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **24** e prova ancora.*

56

"Che sto facendo?" grida Bivotar, mentre il troll gli si avventa contro, roteando sopra la testa l'ascia insanguinata. Il ragazzo schiva la carica del troll e si getta nel basso passaggio dietro Juranda.
I due corrono insieme lungo i passaggi tortuosi, superando diverse biforcazioni. Finalmente, con il troll a distanza di sicurezza dietro di loro, si fermano per riprendere fiato.
"Più! Grazie, Juranda. Non so cosa mi è preso. Era quasi come se la spada stesse decidendo per me."
"Beh, siamo al sicuro adesso. Dobbiamo solo capire come uscire da qui".

Si rendono presto conto di essere in un labirinto di piccoli passaggi sinuosi, tutti uguali. Ogni piega e curva sembra sempre la stessa, ma in qualche modo poco familiare. Vagano sempre più in profondità nel cuore della terra. Fame, sete e stanchezza li fanno rallentare. Dall'oscurità circostante giungono suoni di qualcosa che si arrampica e che corre via. I rumori sono spaventosi e profondamente sgradevoli.
Più e più volte Bivotar e Juranda giungono in vicoli ciechi e sono costretti a tornare indietro e prendere un altro passaggio, sempre senza alcun segno di progresso. Inciampano per la fatica, e si muovono molto lentamente.

*Vai a pagina **57**.*

I passaggi sembrano farsi più stretti, la luce della lanterna sembra scemare, e i rumori dalle tenebre sembrano farsi più forti.
Infine, esausti e atterriti, i due cadono a terra. Con un crepitio, la lanterna tremola e si spegne. Immediatamente, numerosi e spaventosi grue balzano su di loro.

*Vai a pagina **58**.*

58

I grue sono orride creature le cui enormi fauci sono l'incubo di ogni avventuriero, e la cui unica paura è la luce. I grue attaccano Bivotar e Juranda. Il resto è troppo cruento per venire descritto.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 4 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **52** e prova ancora.*

Bivotar segue l'impulso della spada. Mentre il troll si lancia verso di lui, con l'ascia in avanti, il ragazzo balza di lato e mena un fendente al troll, mancandolo per un pelo. Il troll grugnisce e fa ruotare l'ascia verso Bivotar, che si abbassa appena in tempo. L'ascia si schianta contro il muro, facendo scintille.
La spada si fa più calda nella mano di Bivotar. Con un grande sforzo questi alza la spada e le fa compiere un ampio arco verso il troll.

*Vai a pagina **60**.*

60

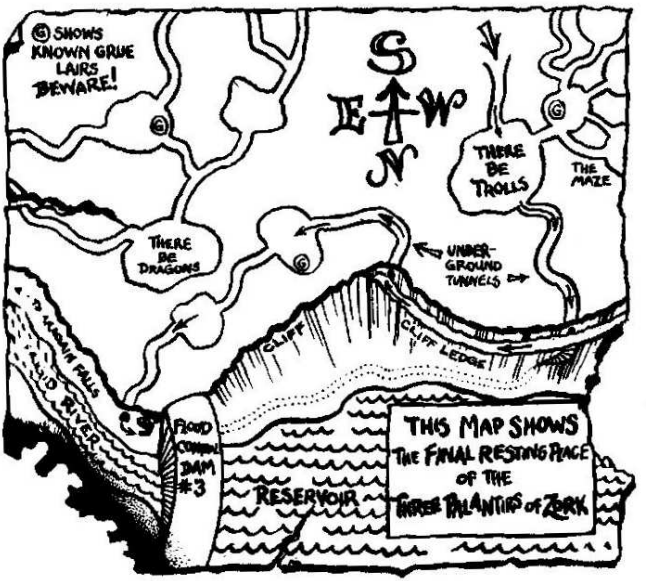
Il troll sembra confuso e si blocca giusto quanto basta per condannarsi da solo. La spada affonda nel corpo del troll, che emette un gemito e muore. Il suo corpo scompare in una nube di nero fumo ondeggiante.
"Ce l'hai fatta!" grida Juranda "Credevo fossi impazzito!"
"Era... era come se la spada avesse preso la decisione di combattere il troll. So che sembra folle..." il ragazzo si gratta la testa.
I due entrano nell'ampio tunnel che si apre all'estremità opposta della stanza del troll. Il tunnel si allarga e alla fine si apre su un piatto ballatoio che sovrasta un lago sotterraneo. Un ripido sentiero conduce giù fino al bordo dell'acqua.
Adagiato scompostamente all'estremità del ballatoio, giace lo scheletro di un avventuriero deceduto. Stretto nella sua mano ossuta, c'è quello che sembra essere un rotolo di pergamena.

*Prendi la pergamena dalla mano dello scheletro? Vai a pagina **61**.*

*Segui il sentiero verso l'acqua? Vai a pagina **63**.*

Juranda si avvicina allo scheletro e afferra la pergamena. Quando lo fa, lo scheletro si sgretola in una pila di polvere. Juranda balza indietro per la sorpresa.
Tremando, srotola la pergamena "Guarda!" dice, "È una mappa!" Indica un'iscrizione in fondo alla mappa.

*Vai a pagina **62**.*



62

"Ma non mostra il Luogo dell'Ultimo Riposo," dice Juranda. Manca l'angolo in basso. I Palantiri devono essere da qualche parte laggiù."
"Beh, perlomeno mostra la sporgenza su cui ci troviamo. E guarda, indica che dobbiamo andare a destra".
I due avventurieri vanno a destra, e trovano un sentiero molto stretto che costeggia il bordo del precipizio. Ben presto possono vedere l'intero lago sottostante, che finisce contro un'enorme diga. L'acqua del lago si riversa giù dalla diga, che sembra alquanto trascurata.
I ragazzi compiono una curva attorno al dirupo. Manca un tratto del sentiero davanti a loro, distrutto dopo che la mappa venne realizzata, probabilmente da un terremoto. Il divario fra le due estremità della spaccatura è di circa cinque metri.
"Possiamo saltare dall'altra parte," afferma Bivotar.
"Sei fuori di testa?" chiede Juranda. "Riflettiamo un attimo. Deve esserci un modo migliore per attraversarlo."

*Salti dall'altra parte? Vai a pagina **65**.*

*Aspetti e rifletti? Via a pagina **66**.*

Si dirigono verso il lago, prendendo il ripido sentiero che conduce giù dalla sporgenza dove giace lo scheletro.
L'enorme lago sotterraneo è illuminato da muschi fosforescenti che crescono sul soffitto della caverna, lassù in alto. Dato che la luce della lanterna non è necessaria, i due la spengono per risparmiare la batteria per un uso futuro.

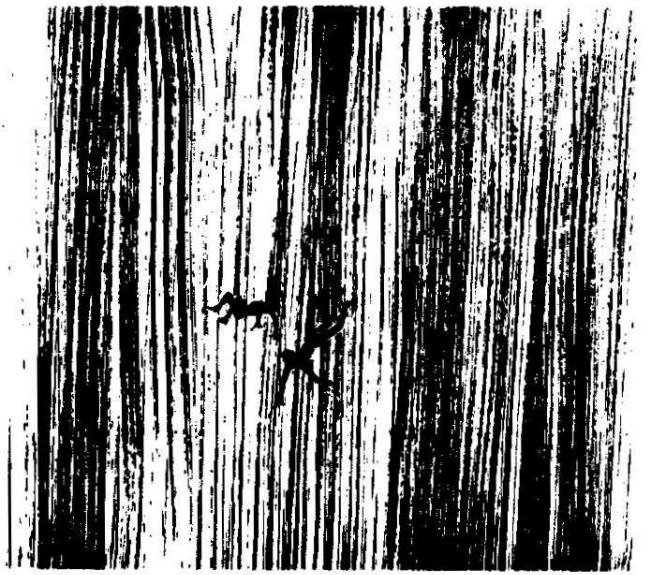
*Vai a pagina **64**.*

64

L'acqua si estende verso nord. La riva opposta è appena visibile attraverso la foschia. Ogni tanto, delle bolle d'aria rompono l'altrimenti tranquilla superficie dell'acqua.
Un sentiero conduce lungo la riva nebbiosa verso est. Un ruggito distante echeggia attraverso la silenziosa caverna da quella direzione.
"Penso che dovremmo cercare di nuotare verso la riva opposta", dice Juranda.
Bivotar non è un abile nuotatore, e aggrotta le sopracciglia. "Io credo che dovremmo seguire questo sentiero lungo la costa".

*Sei d'accordo con Juranda? Vai a pagina **69**.*

*Sei d'accordo con Bivotar? Vai a pagina **72**.*



I ragazzi cercano di saltare oltre il baratro ma precipitano per decine di metri verso i macigni appuntiti alla base del dirupo: il che, come si può immaginare, è ben poco salutare.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
Vai a pagina ***62*** *e prova ancora.*

66

"Forse potrei inventarmi un modo per attraversare se solo avessimo della corda," dice Bivotar.
"Abbiamo qualcosa con cui costruire un pallone aerostatico?" chiede Juranda.
"Non credo", risponde Bivotar, guardandosi attorno. "Non ho altre idee, sfortunatamente."
Improvvisamente, uno gnomo appare dal nulla. Indossa un vistoso completo di un verde ed arancio brillanti. "Avete dei problemi ad attraversare?" chiede.
I due annuiscono cupamente.
"Beh, io vi posso portare dall'altra parte, ma non sarà gratis."
"Cosa vuoi?" chiede Bivotar, speranzoso.
"Mmm... che ne dici di quella bella spada che porti con te?"
"No!" grida Juranda.
"Questa appartiene a nostro zio Syovar!" sbraita Bivotar.
Lo gnomo è visibilmente impressionato, ma dice "Ciò nonostante, o mi date la spada o non andrete dall'altra parte."

*Vai a pagina **68**.*

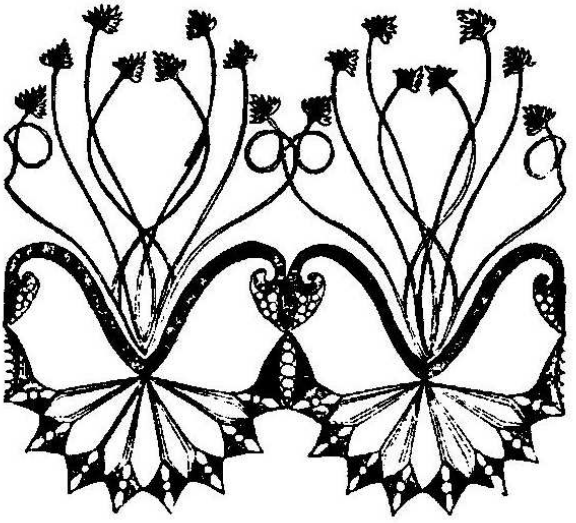
68

Juranda sussurra a Bivotar "Non possiamo rinunciare alla spada. Io dico di tornare indietro e provare il sentiero che conduce giù verso il lago."
"Anche io sono d'accordo nel non dargli la spada," dice Bivotar, "ma aspetta un minuto. Forse possiamo pensare a qualche maniera per ingannarlo."

*Provi a ingannare lo gnomo? Vai a pagina **75**.*

*Ti incammini sul sentiero verso il lago? Vai a pagina **63**.*

"Okay" dice Bivotar, arrendendosi. "Facciamo a modo tuo". Agganciando la spada alla cintura, segue Juranda nel lago.



L'acqua è fredda e limpida e, dopo aver proceduto con fatica attraverso qualche pianta appiccicosa vicino alla riva, il loro progresso è rapido e costante.

*Vai a pagina **70**.*

70

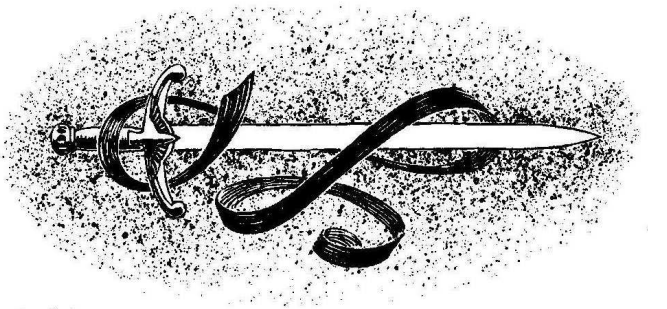
Senza preavviso, la calma superficie dell'acqua è infranta da enormi tentacoli viscidi che si gettano verso l'alto. Si agitano tutt'attorno e afferrano i due avventurieri terrorizzati. Stringendoli saldamente, i tentacoli li trascinano sott'acqua, da dove non emergeranno più.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **60** e prova ancora.*

"Oh, va bene, prenderemo il sentiero" dice Juranda. Iniziano a camminare lungo la riva. All'inizio è facile, ma presto la strada diventa irta di rocce. Il ruggito in lontananza si fa più forte, ed inizia a sembrare acqua che scorre.
Dopo quasi un'ora di cammino, Juranda si lamenta. "Mi fanno male i piedi; riposiamoci."
Si fermano e si siedono su alcune rocce piatte accanto al bordo dell'acqua. Improvvisamente sono afferrati alle spalle e si sentono legare le mani. Un istante dopo vengono fatti girare bruscamente, e vedono due creature armate simili a lucertole, che stanno su due zampe e portano delle spade.

*Vai a pagina **74**.*



"Quesssti due sssaranno un'ottima aggiunta all'esssercito di Krill", uno sibila all'altro, con la saliva che cola lungo la sua faccia.
"Sssì, otterremo una promozzzione per quesssto", sibila l'altro.
I ragazzi sono condotti via e costretti da una magia ad unirsi all'esercito del loro nemico mortale Krill. Miseramente, combattono una battaglia dopo l'altra, vivendo nello squallore e perdendo ogni speranza di rivedere di nuovo la loro casa.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **60** e prova ancora.*

"Okay, avido gnomo, potrai avere la spada, ma solo quando saremo dall'altro lato dell'abisso." Bivotar fissa solennemente lo gnomo. "Sei d'accordo? Solo quando saremo dall'altro lato di questa fenditura."
"Bene, bene," concorda lo gnomo, sfregandosi avidamente le mani. "Guardate qua... è una delle mie magie migliori."
Lo gnomo inizia a cantilenare in qualche lingua incomprensibile. Agita selvaggiamente le mani, i suoi capelli si scompigliano attorno alla testa come se sconvolti da un forte vento. Volute di fumo cominciano ad uscire dalle sue orecchie. Improvvisamente, un solido ponte copre la spaccatura. Lo gnomo si accascia contro la parete del dirupo, esausto.
"Sbrigatevi ad attraversarlo", sollecita lo gnomo. "Il ponte durerà solo trenta secondi!".
Bivotar e Juranda si lanciano attraverso il ponte, con lo gnomo subito dietro. Quando raggiungono la fine del ponte, si fermano ed affrontano lo gnomo, il quale si ferma anch'egli, ma sul ponte, a oltre un metro dalla sua fine. Lo gnomo scalcia nella loro direzione e dice a Bivotar di porgergli la spada.

Vai a pagina 77.

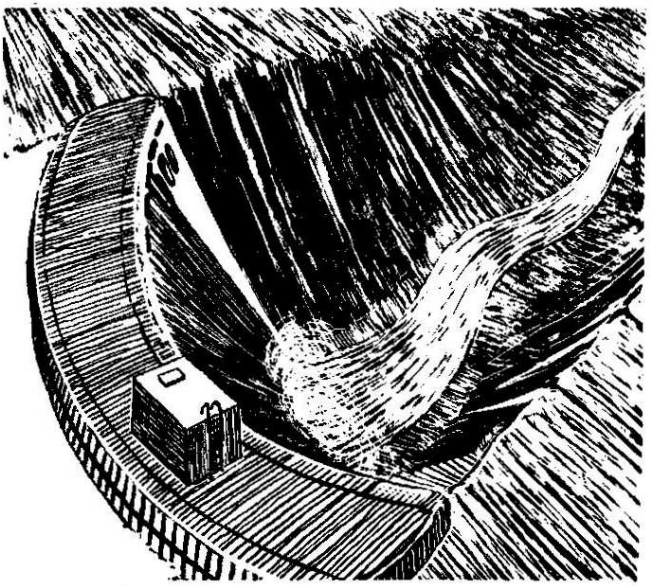
"Ah," spiega Bivotar, "eravamo d'accordo di darti la spada solo quando saremmo stati dall'*altro* lato della spaccatura. Ora noi siamo da *questo* lato, non dall'*altro*. Come puoi vedere chiaramente, non c'è nessuno dall'*altra* parte!"
"Cooosa? Questo non è... perché voi..." Lo gnomo sembra arrabbiato e confuso. Si appoggia al parapetto del ponte, e si passa una mano tra i flosci capelli. Poi, prendendo una decisione, inizia a rimboccarsi le maniche. "Bene, ragazzo, se non mi darai la spada come d'accordo, immagino che mi toccherà prenderla da solo".
Bivotar deglutisce nervosamente. Lo gnomo fa un passo verso di lui - e improvvisamente il ponte gli svanisce sotto i piedi. Con uno sguardo di estremo stupore, precipita nell'abisso, urlando "Frobnooiiideee!"
"Questo gli insegnerà a non essere così avido", mormora Bivotar mentre continuano giù lungo la pista. "Cosa mostra la mappa adesso?"
"Il sentiero dovrebbe entrare in un'apertura nel dirupo qui da qualche parte," gli dice Juranda. Infatti, un minuto dopo arrivano ad un'apertura nella parete di roccia, e seguono il sentiero in questa caverna. Il terreno scende rapidamente, ed in molti tratti delle scale sono state scavate nella roccia per rendere la percorrenza più facile.

*Vai a pagina **78**.*

78

Dopo quelle che sembrano ore trascorse a seguire questo passaggio tortuoso, i due vedono un puntino di luce davanti a loro. Si fa sempre più grande, e presto emergono dal tunnel, trovandosi di fronte ad uno spettacolo mozzafiato. Torreggiante sopra di loro, c'è una enorme diga. L'acqua trabocca dal bacino sopra l'antica e trascurata diga.

*Vai a pagina **79**.*



Sotto di loro, la fuoriuscita d'acqua forma un possente fiume. A valle, la luce del sole si riversa dentro da un'ampia apertura da cui il fiume esce dalla caverna sotterranea ed entra nel mondo del sole.
"Questa deve essere la Diga di Controllo della Corrente Numero Tre", dice Juranda studiando la mappa. "Si ritiene sia la più grande opera di ingegneria nella storia del Grande Impero Sotterraneo, progettata da Lord Stoltonio Testapiatta in persona. E quello laggiù è il Fiume Frigido".

Con un calpestio di zoccoli, appare Ellron il Cavaliere, che galoppa verso di loro lungo la riva del fiume, insanguinato e scompigliato. Smonta da cavallo, apparentemente furioso. "Cosa state facendo qui voi due, in nome di frob?"
Bivotar e Juranda si guardano l'un l'altro. Finalmente, Bivotar prende posizione. "Stavamo cercando di ritrovare i Tre Palantiri, per riportarli alla vetrina nella tua casa. Pensavamo di poter essere d'aiuto. Siamo dispiaciuti."
Ellron emette una stanca risata "Non lo siate. Voi due avete più coraggio e astuzia di molti della mia stessa gente, per essere arrivati così lontano". Ora sembra più serio. "Ma trovare i Palantiri è impossibile.

*Vai a pagina **80**.*

80

La mappa che mostra come trovarli è stata rubata oltre un secolo fa."
"È questa la mappa?" chiede Juranda, allungando la pergamena a Ellron.
Ellron la osserva con crescente agitazione. "Grandi Fuochi di Frobizzle! È proprio la mappa! Come.. dove... non importa. Questo cambia tutto. Forse... forse ora c'è una possibilità." Riflette per un attimo. "Bivotar, Juranda, il momento è grave. L'esercito di Krill ha sconfitto in battaglia i nostri cavalieri oggi. Syovar è fuggito nella nostra base sotterranea. Quelli di noi ancora in vita si stanno radunando là per organizzare un'ultima difesa contro Krill. Io ero stato fatto prigioniero, ma sono fuggito solo pochi minuti fa".
Ellron si ferma per riordinare i pensieri. "Mi stavo dirigendo verso la base sotterranea, ma questo potrebbe essere più importante. Se riuscissi a portare le tre sfere a Syovar prima di essere completamente sopraffatti..."
Ellron si ferma mentre un bellissimo gufo grigio scende dal cielo in picchiata e atterra sulla sua spalla.

*Vai a pagina **81**.*

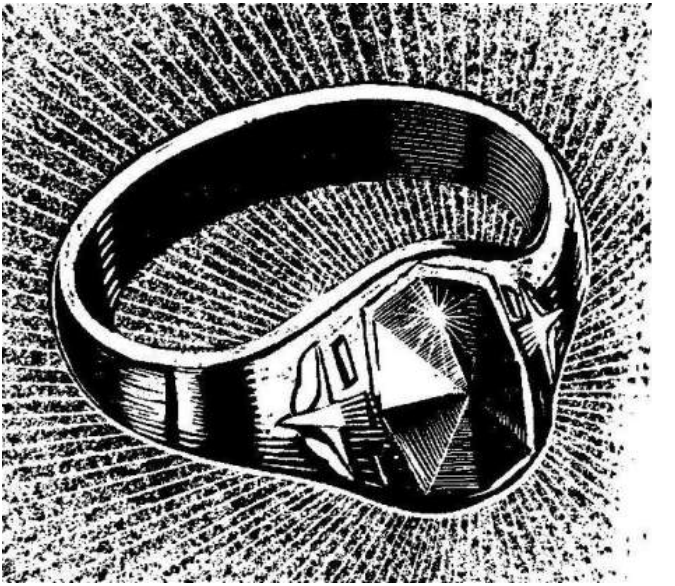
Tiene un pezzo di carta stretto fra gli artigli. Ellron srotola il foglio. "È un messaggio di Syovar" spiega, leggendo.
Il cavaliere guarda in alto, la faccia tesa. "Syovar dice che i guerrieri di Krill si stanno già radunando per la battaglia. Se perdiamo con Krill oggi, sarà la sconfitta finale. Devo andare subito là." Ellron mette una mano sulle spalle di entrambi. "Voi due avete già compiuto un'impresa valorosa. Ma anche se possiamo sopravvivere all'attacco odierno di Krill, senza i poteri dei Tre Palantiri non c'è dubbio che Krill sarà presto vittorioso. Continuate la vostra ricerca delle sfere leggendarie. Questa mappa vi aiuterà e la Spada di Zork vi proteggerà. E se avrete successo, portate i Palantiri e la Spada alla nostra base sotterranea nelle miniere di carbone oltre la diga."
"Conta su di noi, Ellron!" dice Juranda.
"Giusto!" aggiunge Bivotar.
"Ma attenti," li mette in guardia Ellron, facendo una pausa d'effetto. "Krill potrebbe cercare di ingannarvi. Potrebbe anche apparirvi con le sembianze di vostro zio, Syovar.

*Vai a pagina **82**.*

82

Ricordate solo che Syovar non si toglie mai l'anello di zaffiro, l'Anello di Zork, da cui derivano i suoi poteri". Monta sul suo destriero bianco. "Buona fortuna, Bivotar, Juranda!" e parte al galoppo.
Mentre Ellron svanisce in lontananza, Bivotar dice, "Non c'è tempo da perdere. Da che parte adesso, Juran?

*Vai a pagina **83**.*



"Questa sezione della mappa è incompleta, strappata. Ma penso..." si guarda intorno, poi indica una scala a zig-zag che conduce su lungo il fianco della diga. "Questa è la strada verso le sfere".

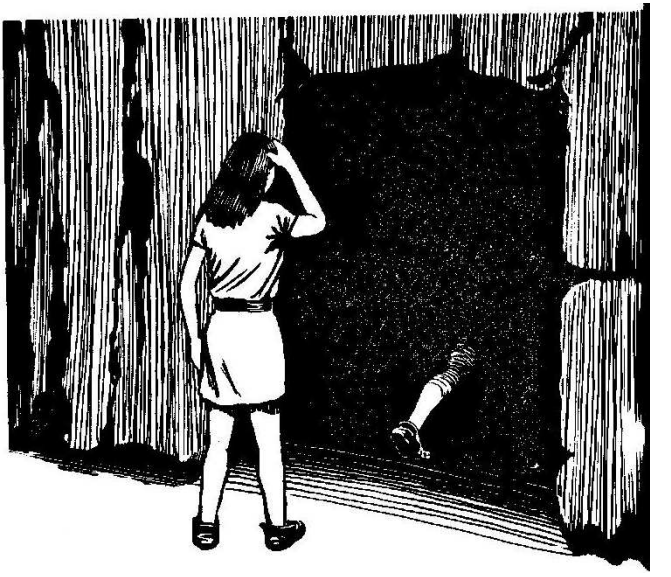
*Hai trovato le scarpe da ginnastica magiche del Principe di Kaldorn? Se sì, vai a a pagina **124**.*

*Se no, vai a pagina **88**.*

84

Entrano nello scuro passaggio. In pochi secondi, sono completamente circondati dalle tenebre. Ancora qualche secondo e sono completamente circondati dai grue. Il grue è una crudele bestia carnivora la cui unica paura è la luce. Si possono trovare in ogni oscuro passaggio del Grande Impero Sotterraneo, e sono sempre affamati.

*Vai a pagina **85**.*



Il resto è troppo cruento per essere descritto.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **49** e prova ancora.*

I ragazzi tentano di guadare il fiume alla base della diga. Tuttavia, le pozze vorticose hanno correnti forti e imprevedibili. Oltre a ciò, l'acqua è fredda gelata, il fiume brulica di ogni sorta di creature carnivore, e macigni appuntiti giacciono nascosti appena sotto il pelo dell'acqua.

*Vai a pagina **87**.*

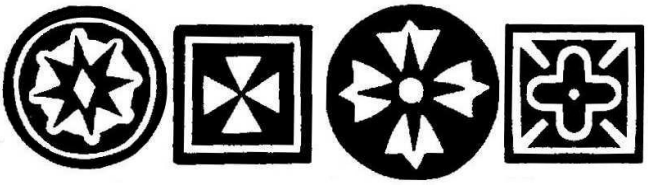
Quando molti giorni dopo Harlon l'Eremita trova i loro corpi gettati sulla riva del fiume, trova impossibile anche solo indovinare come siano morti.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **49** e prova ancora.*

88

I due scalano lentamente la vertiginosa scalinata. In cima alla diga, le scale terminano su un piccolo edificio arroccato sulla diga. La vista da qui è maestosa: il fiume che si forma sotto la cascata e scorre fuori dalla caverna; il grande bacino che si estende nella gigantesca caverna sotterranea dietro la diga; la diga stessa, antica ma ancora magnifica.
Entrano nel piccolo edificio attraverso un portello d'accesso sul tetto. Si rivela essere la stanza di controllo della diga. Enormi tubi si incrociano attraversando le mura e il soffitto. Un pannello di controllo con quattro pulsanti dall'aspetto importante adorna una parete.



Una grande finestra si affaccia sulla superficie della diga stessa, dove l'acqua dal bacino scivola con tranquillità sopra la cima della diga prima di gettarsi nella valle fluviale sottostante.

*Vai a pagina **89**.*

L'unica uscita sembra essere una scala che conduce al portello d'accesso sul tetto.
"Vediamo a che servono questi pulsanti", dice Bivotar.
"Sei pazzo? Probabilmente ci faremo saltare in aria! Attraversiamo la cima della diga. L'acqua non sembra troppo profonda. Saremo al sicuro."

*Manovri i controlli della diga? Vai a pagina **90**.*

*Lasci stare i controlli e provi ad attraversare la cima della diga? Vai a pagina **94**.*

90

Bivotar, un po' nervoso, preme il primo pulsante. Con un debole crepitio, le luci della sala di controllo si accendono. Sembra soddisfatto, e spinge il secondo pulsante. Un forte rumore di tuono proviene dalla direzione della diga. "Guarda!" grida Juranda, in piedi alla finestra mentre guarda fuori. Le chiuse della diga sono state aperte, e torrenti di acqua si riversano attraverso di esse. Dopo pochi minuti, il livello dell'acqua nel bacino è sceso abbastanza da fermare il flusso dell'acqua oltre la cima della diga. Nella valle sottostante, l'afflusso d'acqua sta gonfiando il Fiume Frigido oltre i suoi argini.

"Grande!" dice Bivotar. "Ora possiamo attraversare la diga in sicurezza." Inebriato dal successo ottenuto premendo i primi due pulsanti, Bivotar colpisce entusiasta anche il terzo pulsante.

Per un istante non succede nulla. Poi, con un grido metallico, uno dei massicci tubi scoppia, ed inizia a scaturirne dell'acqua marrone e rugginosa.

"Ooops," dice Bivotar.

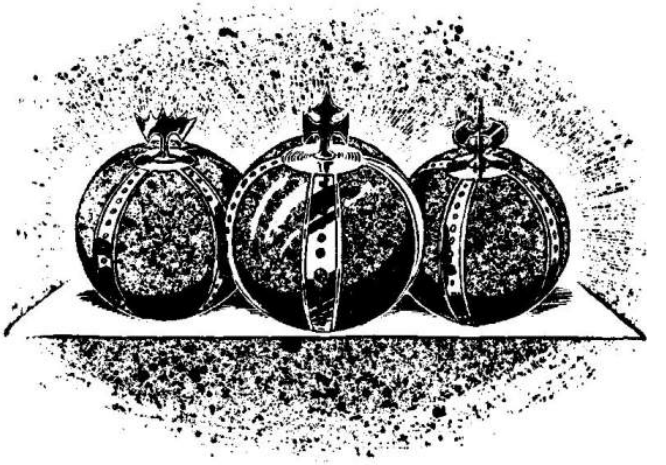
Il tubo rotto continua a vomitare acqua e, in pochi secondi, il livello dell'acqua è salito alle loro caviglie.

*Vai a pagina **92**.*

92

"Faremmo meglio a smammare" suggerisce Bivotar.
In quel momento, un altro tubo esplode, e una grande sezione della parete crolla. L'acqua crea dei vortici attorno alle loro caviglie.
"Presto, Juranda, usciamo dal portello." Lui inizia a salire verso la scala.

*Vai a pagina **93**.*



Altri due tubi scoppiano e il livello dell'acqua raggiunge le loro cintole.
"Guarda! Guarda!" esclama Juranda, indicando l'area vuota dietro il muro crollato, che si sta riempiendo velocemente di acqua. Là, appoggiati su una tavola marcita, ci sono i Tre Palantiri di Zork, irradianti di brillante luce propria. Immediatamente, un getto di acqua marrone spazza via le sfere, ed esse scompaiono dalla vista. L'acqua sbatte contro i loro petti.

*Cerchi di salvare le tre sfere? Vai a pagina **95**.*

*O vorresti piuttosto a provare a salvare la tua pelle? Vai a pagina **98**.*

94

Bivotar e Juranda lasciano la sala di controllo e iniziano ad attraversare l'ampia diga. L'acqua che attraversa la diga spinge con forza contro i loro piedi, ma loro si tengono l'un l'altra e avanzano rapidamente.
"Se restiamo qui sul lato della diga vicino al bacino," dice Bivotar, "non dovremmo avere problemi anche se la corrente si fa più forte."
Sfortunatamente, i due mettono piede su una infida chiazza di alghe e scivolano a terra e poi oltre l'orlo della diga. Anche i piani migliori...

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 6 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **89** e prova ancora.*

Bivotar si immerge per recuperare i Palantiri sommersi. L'acqua è torbida e piena di potenti mulinelli, ma lui si fa strada a tentoni e individua la trave marcita con le tre sfere. Mette le sfere nella borsa di pelle che pende dalla sua cintura.

Cerca di alzarsi, ma scopre che la sua gamba è incastrata fra due tubi, e non riesce a liberarla. L'acqua turbina in alto sopra la sua testa.

*Vai a pagina **96**.*

Juranda, nel frattempo, si tiene a galla; il livello dell'acqua ha raggiunto il soffitto della stanza di controllo. Scruta nell'acqua fangosa, ma non riesce a vedere alcun segno di Bivotar. Iniziando a farsi prendere dal panico, si immerge alla sua ricerca, ma riesce solo a sbattere la testa contro qualche tubo sommerso.

Mentre i polmoni di Bivotar sembrano sul punto di scoppiare, un altro tubo si rompe, allentando quello che imprigionava la sua gamba. Nello stesso momento, la finestra della stanza di controllo esplode verso l'esterno a causa della pressione dell'acqua. Bivotar e Juranda sono entrambi gettati fuori dalla sala di controllo da un'onda di acqua fangosa, ed atterrano sulla superficie dell'ampia diga.

"Credevo che fossi..." Juranda singhiozza e sembra imbarazzata dal suo pianto, ora che il pericolo è passato.

"Li ho presi," ansima Bivotar riprendendo fiato. Indica la sacca rigonfia.

Dopo che Juranda si è asciugata gli occhi e strizzata i capelli, e Bivotar ha inspirato ampie boccate di aria fresca, i due intrepidi avventurieri si mettono in viaggio attraverso la diga.

*Vai a pagina **97**.*

La superficie della diga è umida e scivolosa a causa delle alghe, ma alla fine i due raggiungono il lato nord, dove un sentiero conduce su verso un dirupo che si affaccia sul bacino. Il soffitto della caverna, su in alto, brilla debolmente per la luce di muschi fosforescenti.

Il sentiero presto raggiunge l'entrata di una miniera. Enormi pile di carbone sono ammucchiate attorno all'ingresso. All'interno, si possono vedere torce tremolanti allineate lungo i muri. Entrano cautamente, e quasi immediatamente giungono ad un incrocio. Alla loro destra il tunnel conduce giù nel cuore della miniera. A sinistra c'è una stanza che brilla alla luce della torcia. Sussultano alla vista; tesori e ricchezze di ogni genere sono impilate fino al soffitto della stanza – monete d'oro e argento riempiono i bauli fino a farli traboccare. "Wow" dice Bivotar, con gli occhi che brillano.

*Esplori le favolose ricchezze della sala del tesoro? Vai a pagina **101**.*

*Vai direttamente nelle viscere della miniera di carbone? Vai a pagina **103**.*

98

"Dimentica le sfere! Usciamo da qui finché possiamo!" Bivotar trascina Juranda verso la scala che conduce allo sportello sul tetto della sala di controllo. Proprio mentre Bivotar mette piede sulla scala, un altro tubo esplode, gettandogli addosso torrenti d'acqua e facendolo cadere dalla scala. Stordito, affonda sotto la superficie dell'acqua turbinante.
"Biv!" grida selvaggiamente Juranda. Prende una veloce boccata d'aria e si tuffa dietro di lui. Procedendo a tentoni nell'acqua fangosa, Juranda afferra la tunica di Bivotar e lo tira in superficie. L'acqua arriva ora ai loro colli.
"Sto bene," grida Bivotar, ansimando. "Sali sulla scala." Juranda si arrampica sulla scala e fuori dallo sportello. Un istante dopo emerge anche Bivotar. Sotto di loro, la finestra della stanza di controllo esplode verso l'esterno, gettando vetro ed acqua oltre la cima della diga. I due crollano sul tetto della stanza di controllo, bagnati fradici ma salvi.

*Vai a pagina **100**.*

KRIEG

100

Così Bivotar e Juranda sopravvivono solo per rimpiangere la decisione egoista di Bivotar. Senza il potere dei Palantiri a fermarlo, Krill ed il suo esercito di schiavi e guerrieri lucertola spazza via gli ultimi residui di resistenza. Bivotar, Juranda, Syovar, Ellron e tutta la brava gente del Grande Impero Sotterraneo e della Terra di Frobozz vengono schiavizzati ed il regno di terrore e malvagità dura un intero millennio.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 7 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **93** e prova ancora.*

Bivotar e Juranda entrano nella stanza del tesoro. Le montagne di rubini e smeraldi sono enormi e perfette, e brillano al riflesso della luce delle torce.
Un forte rumore giunge dall'alto. Guardano in su giusto in tempo per vedere un enorme pipistrello vampiro scendere verso di loro dal suo trespolo negli oscuri recessi in alto.

*Vai a pagina **102**.*

102

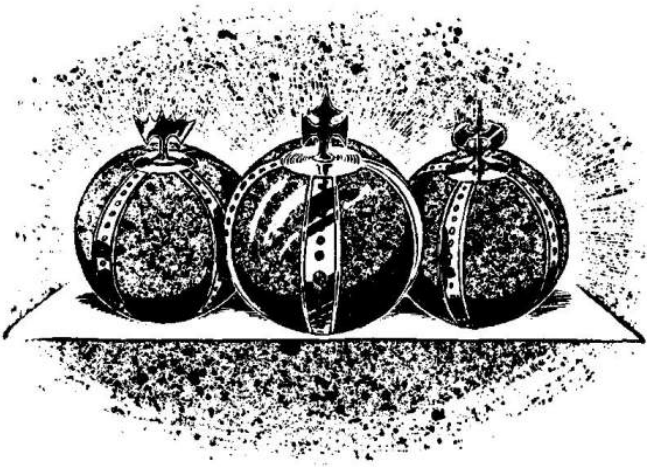
"Fweep! Fweep"" grida il pipistrello. I due si voltano per fuggire, ma il pipistrello è sopra di loro, sollevandoli agilmente uno per artiglio. Il pipistrello sbatte le sue ali possenti e si lancia verso l'alto, posando i due spaventati avventurieri nel suo nido, in alto sopra il tesoro.
Il nido è enorme, foderato di cianfrusaglie provenienti dabbasso, e pieno della puzza di guano di pipistrello. Il pipistrello si arrampica sul suo trespolo e apparentemente va a dormire, appeso a testa in giù sopra il nido.
"Dobbiamo uscire da qui," sussurra Juranda. "i pipistrelli non sono carnivori?"
"Cercare di scendere da qui sembra portare a morte certa", ribatte Bivotar.

*Le cose si mettono male. Vorresti restare qui alla mercé del pipistrello? Vai a pagina **107**.*

*Vorresti provare a scendere dal nido? Vai a pagina **108**.*

Mantenendo la mente concentrata sull'obiettivo più importante, quello di portare i Palantiri di cristallo a Syovar, Juranda e Bivotar voltano le spalle al tesoro e scendono nella miniera di carbone.
I tunnel continuano verso il basso, e le torce appaiono più di rado. Infine, una voce grida, "Fermatevi e fatevi riconoscere." Si fermano, e uno dei cavalieri emerge dalle ombre.
"Oho! Siete voi due. Syovar sarà contentissimo! Seguitemi!"

*Vai a pagina **104**.*



104

Si volta e li conduce in un'ampia camera ricavata dalle viscere della miniera di carbone. Molti cavalieri si trovano lì in piedi o seduti, mangiando e leggendo attentamente mappe dei sotterranei. Altri cavalieri stanno dormendo su delle brande all'estremità opposta della stanza. La stanza è illuminata da molte piccole torce montate sulle pareti, che gettano un inquietante bagliore su ogni cosa. Un uomo, più alto e meglio armato degli altri, si volta verso di loro ed esclama "Yo oh!"

Con qualche ampio passo si porta al loro fianco e li abbraccia "Questo giorno si è rivelato felice dopo tutto. State bene?" Entrambi annuiscono. "Del cibo per Juranda e Bivotar!" grida.

Uno dei cavalieri riempie con un mestolo due scodelle di tiepido stufato, e spezza due generosi pezzi di una pagnotta. Un altro cavaliere avvicina una spoglia panca di legno per farli sedere. Una volta che si sono seduti e stanno mangiando, Syovar dice, "Ellron mi dice che avete la Spada e che stavate cercano i Tre Palantiri. Come è andata la ricerca?"

*Vai a pagina **106**.*

106

"Li abbiamo trovati!" dice Juranda, sorridente.
"Ah! Eccellente! Ora abbiamo la possibilità di sconfiggere Krill, dopotutto." Il suo volto si indurisce. "Bene, datemi le sfere e la spada, il tempo stringe." Allunga due enormi mani disadorne verso di loro. Qualcosa riaffiora nella mente di Bivotar. "Avanti, avanti" dice Syovar, impaziente.

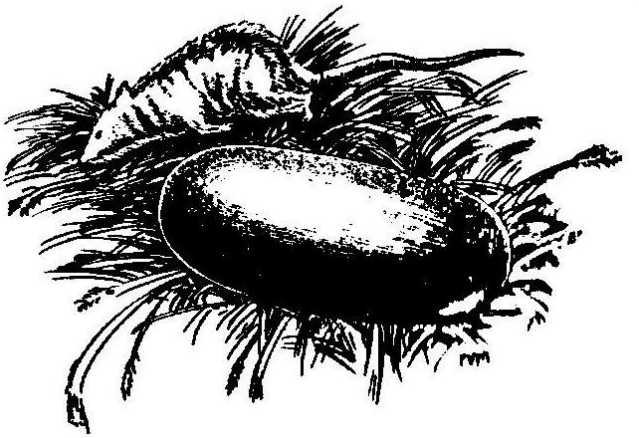
*Vorresti dare la Spada di Zork e i Tre Palantiri a Syovar? Vai a pagina **109**.*

*Se no, vai a pagina **111**.*

Alla fine, il pipistrello si sveglia. Bivotar e Juranda si rannicchiano nell'angolo del nido. Il pipistrello li accarezza in modo quasi materno, e vola via.
Diventa presto evidente che sono stati adottati dal pipistrello come animaletti e aiutanti. Se puliscono bene il nido, il pipistrello può portare loro dei topi o altri parassiti per cena. È una vita difficile, spalare guano di pipistrello per tutto il giorno e cenare con roditori morti. Ma a volte, quando hanno fatto un lavoro particolarmente buono ripulendo il nido, il pipistrello frugherà in cerca di deliziose uova di serpente per loro, e questo rende tutto migliore.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 8 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **97** e prova ancora.*



108

Si arrampicano fuori dal nido ed iniziano a scendere lungo la parete scoscesa, scivolosa a causa della polvere di carbone, ma, come predetto da Bivotar, è morte certa. Le pietre preziose sono decisamente mortali quando ci si cade sopra da una grande altezza.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 8 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **97** e prova ancora.*

Bivotar estrae i Palantiri di cristallo dalla sua borsa e li porge a Syovar. Sgancia la pesante Spada dalla sua cintura e consegna anche quella a Syovar.
"Grazie, figlioli", sghignazza questi in modo inquietante, poi si alza. Davanti ai loro occhi terrorizzati, i lineamenti di Syovar tremano e un istante dopo vedono ergersi davanti a loro un'alta figura ammantata di nero, con occhi rosso sangue e artigli al posto delle dita.
"Io sono Krill" urla. I due si guardano attorno per ricevere aiuto dai cavalieri, ma vedono che tutti loro si sono trasformati in repellenti lucertole armate, che brandiscono lance o spade. "Ora che mi avete così gentilmente consegnato queste fonti di incredibile potere, nulla può ostacolarmi". Krill agita un braccio ossuto, e lui e i suoi guerrieri lucertola svaniscono in uno sbuffo di fumo, lasciando Bivotar e Juranda da soli nella miniera di carbone deserta, a riflettere sul loro terribile sbaglio.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 8 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **106** e prova ancora.*

"No!" grida Bivotar, indietreggiando. "Juran... non sta indossando l'Anello di Zork! Quello non è Syovar, è un impostore."
Syovar impreca e sputa e poi scompare, per essere rimpiazzato da un'orrida creatura, vestita di nero e che emana malvagità. Anche i cavalieri sono svaniti, e al loro posto ci sono lucertole armate, con la saliva che gocciola dalle loro enormi fauci.
"Corri!" grida Bivotar a Juranda. "Corri!"
Si precipita di nuovo nei passaggi delle miniere di carbone, con Juranda alle sue calcagna. Dietro di loro, una voce sibilante grida, "Catturateli!"
Corrono più veloce che possono attraverso gli oscuri e ignoti passaggi. Il terreno sale ripidamente, e i loro cuori martellano per la paura e lo sforzo. Dietro di loro gli inseguitori, con le armature sferraglianti, non desistono. Bivotar inciampa, e Juranda lo aiuta ad alzarsi. I guerrieri di Krill li hanno quasi raggiunti ormai.
I passaggi girano e svoltano, ed è impossibile dire quanto si siano allontanati dall'ingresso della miniera. I loro polmoni sembrano sul punto di scoppiare, ma i guerrieri lucertola stanno ancora guadagnando terreno.

*Vai a pagina **113**.*

Bivotar sente una lancia graffiare la sua gamba, ed inizia a perdere la speranza.
Dietro una curva, un grande bidone di carbone è posto vicino alla cima di una rampa di metallo che scende nel terreno. "Seguimi" ansima Juranda, sfrecciando attraverso l'imboccatura dello scivolo di metallo. Bivotar la segue, un passo davanti agli inseguitori.
La rampa è scivolosa e i due avventurieri scivolano giù a velocità pazzesca. La rampa è anche disseminata di improvvise svolte e curve, rendendo loro difficile riprendere fiato. Poi, improvvisamente come è iniziata, la loro discesa termina, ed atterrano sul fondo in mezzo ad una pila di polvere di carbone.
Quando i loro pensieri si schiariscono, si rendono conto di essere nella cantina di una casa. Scale instabili conducono su verso una botola, che è aperta. Si possono sentire delle voci dalla stanza di sopra.

*Sali le scale? Vai a pagina **114**.*

*Aspetti qui? Vai a pagina **123**.*

114

I due salgono le scale traballanti e si ritrovano nel soggiorno della casa di Ellron. Ellron è qui, insieme a un certo numero di altri cavalieri, e qualcuno esattamente identico alle sembianze prese da Krill nella miniera di carbone.
"Biv e Juran," li saluta caldamente. Il sorriso benevolo sul volto, la gentilezza nei suoi occhi, e il dolce tepore delle sue mani sulle loro spalle, non lasciano dubbi sul fatto che si tratti veramente di Syovar. Non hanno neppure bisogno di controllare l'antico anello che Syovar sta indossando.
"Abbiamo la Spada di Zork," dice Bivotar, porgendola a Syovar.
"E abbiamo trovato i Tre Palantiri"; aggiunge Juranda, indicando la sacca rigonfia.
Un'espressione di sollievo attraversa il volto di Syovar. "Ellron mi ha detto della vostra missione, ma quando Krill ha scoperto il nostro nascondiglio nella miniera di carbone, e siamo stati costretti a fuggire qui, temevo il peggio. Ora non c'è un momento da perdere!"
Come per provare l'ultima affermazione di Syovar, uno dei cavalieri, spiando attraverso le crepe di una finestra sbarrata, esclama, "L'esercito di Krill sta circondando la casa! Hanno una forza di almeno diecimila unità."

*Vai a pagina **116**.*

116

Velocemente, Syovar toglie i Palantiri di cristallo dalla borsa di cuoio. Essi brillano di una propria luce interna; il primo di un rosso ardente, il secondo del blu di un sereno cielo estivo, e il terzo di un bianco scintillante. Mette le sfere nella vetrina dei trofei, mormorando. "Solo quando i Tre Palantiri di Zork saranno riportati in questa teca il male potrà essere scacciato da questa terra, ed il Grande Impero Sotterraneo rinascerà nuovamente." Cade su un ginocchio, appoggiato all'elsa della Spada, e recita una magia in una lingua sconosciuta.

Un arco di luce passa tra le tre sfere e cresce fino a sommergere l'intera stanza. Vi è un lampo accecante, e quando la luce si affievolisce, i loro dintorni sono cambiati. La casa è scomparsa, e si trovano invece su una collina al centro di una vasta pianura. Davanti a loro come un nauseante mare nero, si trovano le armate di Krill. Krill stesso torreggia sopra di loro, più grande che mai, un'orribile nube nera davanti al sole. Dietro di loro, estesi fino all'orizzonte, evocati dal potere dei Palantiri, si trovano i leggendari Guerrieri di Zork, vestiti con bianche tuniche e brillanti armature da battaglia.

*Vai a pagina **117**.*

"Guerrieri di Zork!" grida Syovar, ora a cavallo di un possente destriero, la sua voce carica di un potere inimmaginabile. "Vi invoco per liberare il nostro regno da questo flagello. Vi evoco per rimuovere questa piaga." La sua voce sale in un crescendo. "Vi ordino di distruggere questo male!" Con un urrà che riecheggia per la pianura, i guerrieri caricano in avanti, inghiottendo le armate di Krill.

Mentre la battaglia infuria attorno a loro, Syovar tiene la Spada di Zork in altro sopra la testa, il suo luminoso bagliore come un faro per le truppe. Si formano delle scure nubi di tempesta, e dei fulmini si abbattono nel cuore della battaglia. Gigantesche palle di fuoco si abbattono sopra le loro teste ed esplodono in un milione di piccolissimi incendi. Un potente vento sferza la pianura, sradicando alberi e facendo cadere a terra i cavalli.

Dopo un'eternità di caos, appare chiaro che le armate di Krill stanno perdendo sia terreno che forze. I Guerrieri di Zork avanzano, all'apparenza instancabili e invincibili. Con un'esplosione di tuono, appare Krill, in piedi davanti a Syovar, la spada sguainata.

*Vai a pagina **119**.*

"Scendi da cavallo e affronta la mia sfida," urla Krill. Syovar, annuendo cupamente, balza giù dal suo destriero. Acciaio incontra acciaio e, mentre l'intera battaglia infuria attorno a loro, Syovar dapprima sembra essere il migliore spadaccino, ma Krill usa diversi trucchi e magie pirotecniche per distrarre il suo avversario. Krill scatta in avanti e affonda la lama in profondità nel fianco di Syovar. Il mago-guerriero cade in ginocchio, stringendosi la ferita sanguinante. Krill alza la sua spada per il colpo finale. Bivotar e Juranda sussultano, impotenti.

Con un crepitio di energia, un bagliore blu circonda la Spada di Zork e il braccio destro di Syovar. Con forza sorprendente, Syovar alza la spada ed intercetta l'attacco di Krill. Krill indietreggia, sbalordito, e Syovar affonda la lama nel suo cuore. Krill afferra la lama e inizia a sussurrare una potente maledizione, ma è troppo tardi. Muore, e il suo corpo scompare in una gigantesca nube di fumo mefitico.

Cala un silenzio mortale. Improvvisamente, Bivotar, Juranda, Syovar, e i cavalieri sono di nuovo nel soggiorno della casa. Syovar giace accanto alla sua spada, ed Ellron accorre per occuparsi della sua ferita. Gli altri cavalieri osservano con preoccupazione finché Ellron annuncia che la ferita non è grave.

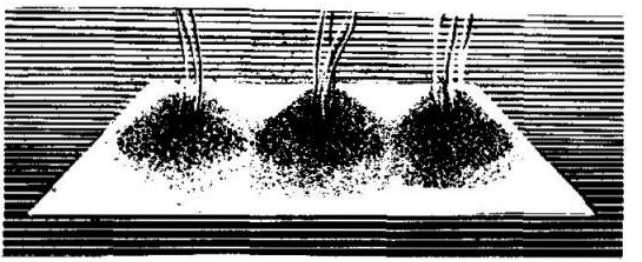
*Vai a pagina **120**.*

120

Bivotar e Juranda notano che i Palantiri di cristallo sono ora nere pile di cenere fumante. Syovar vede i loro sguardi. "Hanno servito al loro scopo e non esistono più," dice loro. "Hanno troppo potere per essere controllati da un mortale; ora che il male è stato sconfitto, è meglio che restino agli dèi." Convoca i due ragazzi al suo fianco.

"Avete reso un grande servigio a me e a chiunque in questa terra. Nessuno potrebbe ringraziarvi abbastanza." I suoi occhi luccicano di consapevolezza. "Capisco che abbiate altri posti dove dovreste essere e altre persone che dovreste vedere." Fino a questo momento, i due avevano dimenticato le loro vite, ma ora si rendono conto di come desiderino terribilmente tornare a casa.

*Vai a pagina **121**.*



"Prendete questo anello", dice Syovar togliendo l'Anello di Zork dal suo dito. "Quando vorrete tornare, e spero non passi troppo tempo, mettete semplicemente questo anello al dito." Li abbraccia con affetto, e poi recita una breve magia. Una nuvola di fumo grigio li circonda.

*Vai a pagina **125**.*

Attendono nella cantina, incerti sul da farsi. Un lamento sibilante si fa sempre più forte, e sei dei guerrieri lucertola saltano giù dalla rampa, mugolando. Si riprendono in fretta, però, e prendono Bivotar e Juranda prigionieri. I due vengono condotti via, e i guerrieri confiscano la spada e i Palantiri per usarli per i malvagi scopi di Krill.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 9 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.
*Vai a pagina **113** e prova ancora.*

124

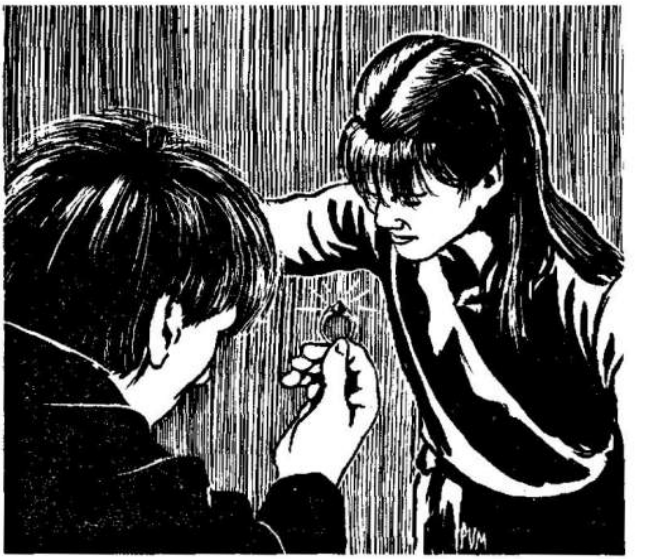
Non ci sono né Scarpe da Ginnastica Magiche né alcun Principe di Kaldorn in questo libro. Hai imbrogliato. Vindictus, il Patrono dei Romanzi a Scelta Multipla, appare. Allungando una mano fuori dal libro, lancia una magia su di te, e ti trasformi in un rospo incredibilmente brutto.

FINE

Il tuo punteggio è di meno cinquanta milioni di miliardi di zilioni di punti, ma raggiungere il finale migliore probabilmente non è importante per un imbroglione come te che guarda subito l'ultima pagina.

I ragazzi si risvegliano, come da un profondo sonno, e si ritrovano sdraiati in un boschetto accanto al cortile della scuola, con indosso i loro vestiti abituali. Si fissano l'un l'altra in silenzio.
"È successo davvero... o è stato solo un sogno?" chiede infine June.
Bill ride. "Stavo cercando di farmi coraggio per chiederti la stessa cosa, ma temevo pensassi che fossi andato fuori di testa. Suppongo che ci siamo sognati tutto..." Improvvisamente la sua mano si chiude su qualcosa nella sua tasca, da cui tira fuori l'Anello di Zork. La luce sembra scintillare e danzare sopra la sua superficie. "Così non era un sogno," sussurra Bill.
June indica la torre dell'orologio. Segna le cinque in punto. Il sole sta sfiorando le cime degli alberi ad ovest. "Bivotar, guarda! Siamo anche di ritorno in tempo per la cena. Oh," aggiunge, abbassando un po' la voce "suppongo tu sia di nuovo Bill adesso."
"Adesso sono Bill... ma sarò di nuovo Bivotar un giorno." Sorride al ricordo delle avventure passate e di quelle che verranno.
"E io Juranda," aggiunge June, sorridendo assieme a lui.

*Vai a pagina **126**.*



Camminano lentamente e in silenzio verso casa, pensando felici alle numerose emozionanti avventure che ancora li attendono nella Terra di Zork.

FINE

Il tuo punteggio è di 10 su un massimo di 10 punti. Congratulazioni! Tu saresti davvero un fantastico avventuriero!

LE ARMATE DI KRILL

1

zork

Coraggioso avventuriero, stai per vivere un'esperienza unica in un universo magico, ricco di bizzarre creature, in cerca di tesori ed emozioni. Benvenuto nel Regno di Zork!

In questo libro il protagonista sei tu.
Sono giorni tetri per il Regno di Zork, le cui pacifiche terre sono messe a ferro e fuoco dal temibile stregone Krill e dalle sue armate di lucertole guerriere. Solo la Spada di Zork e i leggendari Palantiri possono fornire una speranza di vittoria ai soldati di Syovar, sovrano e gran mago di Zork. Ma riusciranno Bivotar e Juranda a recuperare le tre sfere dal leggendario potere? Solo tu potrai deciderlo!

In questo libro il protagonista sei tu.
Una favolosa avventura ti aspetta nelle magiche Terre di Zork.

Traduzione di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Copertina di Phantom
http://www.librogame.net

librogame'S LAND

libri NOSTRI